

Überblick

Beginnend beim Ausgangsplättchen starten die Spieler ihre Expedition in den Linwood Forest auf der Suche nach den Steinen der Vier Elemente. Jeder dieser Steine verschafft dem Spieler, der ihn findet, eine einzigartige Fähigkeit, die er im Spielverlauf nutzen kann. Das Ziel des Spieles ist es, der erste Spieler zu sein, der alle vier Steine sammelt und diese zurück zur Ausgangsposition bringt.

Inhalt

1	illustrierte Spielregel
60	hexagonale Plättchen
3	Würfel (zwei weiß, einer schwarz)
6	farbige Halmakegel
1	schwarzer Halmakegel (der Räuber)
24	Elemente-Karten
2	Übersichtskarten (mit Auflistung der Fähigkeiten der Elemente-Steine)

Vorbereitung

Das Ausgangsplättchen mit der dunkleren Rückseite wird in die Tischmitte gelegt. Die übrigen Plättchen werden gemischt und verdeckt auf dem Tisch verteilt. Der Räuber (schwarzer Halmakegel) wird in die Mitte des Ausgangsplättchens gestellt, die Kegel der Spieler auf das farblich entsprechend markierte Feld. Mit Hilfe des Würfels wird ermittelt, wer das Spiel beginnt.

Spielablauf

Die Spieler agieren im Uhrzeigersinn. Der aktive Spieler würfelt mit einem weißen Würfel (die übrigen Würfel kommen später ins Spiel) und bewegen ihre Spielfigur um exakt so viele Felder vorwärts wie gewürfelt. Dabei darf man nicht direkt wieder auf das Ausgangsfeld zurückspringen (nur bei Erreichen einer Sackgasse). Figuren verschiedener Spieler dürfen auf dem selben Feld stehen (auch wenn es eng wird). Wenn eine Spielfigur den Rand eines Plättchens erreicht, so darf die Bewegung hier unterbrochen und ein beliebiges der verdeckten Plättchen gezogen, umgedreht und passend angelegt werden. Dabei gibt es kein Limit, d.h. in einem Zug können auch mehrere Plättchen hinzugelegt werden.

Das Anlegen neuer Plättchen

Ein Spieler kann erst dann ein neues Plättchen anlegen, wenn er mit seiner Spielfigur den Rand eines ausliegenden Plättchens erreicht hat. Dann kann der Spieler ein neues Plättchen ziehen und dort anlegen, wo seine Spielfigur am Rand steht. Dabei muß das Plättchen so gelegt werden, daß die Spielfigur auf das neue Plättchen gezogen werden kann. Der Spieler muß also auf das neue Plättchen ziehen.

Die Elemente-Steine

Wenn die Spieler die entsprechend markierten Elemente-Plättchen erreichen, so erhalten Sie die Karte mit diesem Element. Um diese Karte zu erhalten muß die Spielfigur den Zug auf der Mitte des Elemente-Plättchens beenden.

Fähigkeiten

Jeder der Elemente-Steine besitzt eine besondere Fähigkeit. Diese können nur dann genutzt werden, wenn die Spieler die Steine gesammelt haben (also die entsprechenden Karten in Besitz haben).

- Der Wald erlaubt dem Spieler den Banditen zu kontrollieren
- Der Fluss erlaubt dem Spieler die blauen Wasserfelder zu betreten

- Der Wind erlaubt dem Spieler mit zwei weißen Würfeln zu würfeln
- Das Feuer erlaubt dem Spieler die Tunnel zu nutzen

Der Räuber (Schwarzer Pöppel)

Die Spieler, die die Elemente-Karte des Waldes besitzen, können den Räuber bewegen, indem sie auch mit dem schwarzen Würfel würfeln. Nachdem sie ihre eigene Spielfigur gezogen haben, bewegen sie anschließend den Räuber um exakt die gewürfelte Zahl. Der Räuber hat folgende Funktionen :

1. Stehlen von Elemente-Steinen

Wenn der Räuber auf dem selben Feld zu stehen kommt, auf dem sich eine andere Spielfigur aufhält, so muß dieser Spieler eine Elemente-Karte zurückgeben und verliert die damit verbundene Fähigkeit. Hat der Spieler mehrere Karten, so entscheidet der Räuber, welche Karte zurückgegeben werden muß. Der beraubte Spieler muß seine Spielfigur wieder auf das Ausgangsplättchen zurücksetzen. Der Räuber kann in einem Zug auch mehrere Spieler bestehlen. Der Diebstahl beendet den Zug des Räubers nicht: Wenn eine „4“ gewürfelt wurde, kann der Räuber drei Felder laufen, einen anderen Spieler bestehlen und dann weiterlaufen.

2. Blockieren

Andere Spielfiguren können den Räuber daher nicht passieren. Insofern kann man mit dem Räuber den Weg der Mitspieler blockieren.

Der Räuber kann weder Wasserfelder noch die Felder der Elemente betreten. Demzufolge kann er auch keinen Spieler bestehlen, der auf diesen Feldern verweilt. Auch die Mitte des Ausgangsplättchens ist im weiteren Spielverlauf für den Räuber tabu. Der Räuber deckt keine neuen Plättchen auf.

Wasser

Ein Spieler kann Wasserfelder nur passieren, wenn er den entsprechenden Elemente-Stein gefunden hat. Wasserfelder haben eine blaue Farbe.

Tunnel

Wenn ein Spieler den Feuerstein findet, kann er die Tunnel nutzen, um seinen Weg zu finden. Wenn ein Spieler mit dieser Fähigkeit einen Tunnel erreicht, so kann er direkt zu einem beliebigen anderen Tunnel in Linwood weiterziehen. Mit Nutzung des Tunnels endet dabei jedoch der Zug des Spielers. Auch muß er nicht exakt auf dem Tunnel seinen Zug beenden, um diesen nutzen zu können. In Linwood gibt es vier Tunnel. Alle Figuren ohne die Fähigkeit des Feuersteines können das Tunnelfeld wie ein normales grünes Feld betreten.